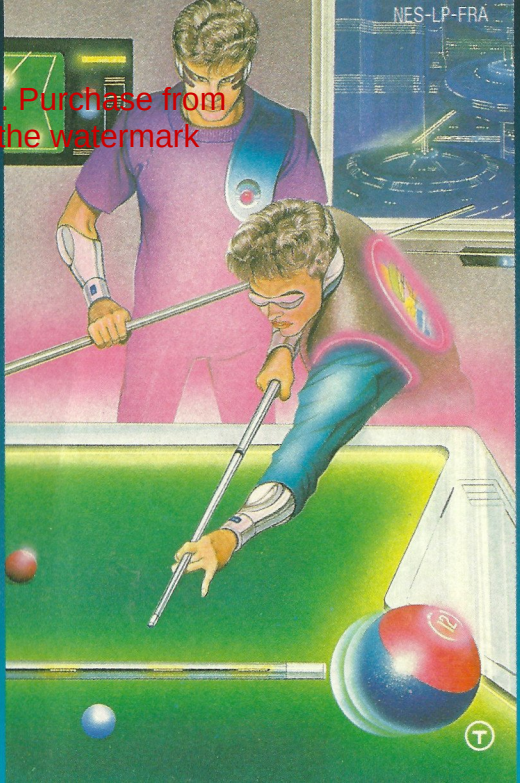
Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

Lunar Pool™



FCI™

Please read this instruction booklet to ensure proper handling of your new game; then save the booklet for future reference.

PRECAUTIONS

1. This is a high precision game. It should not be played or stored in places that are very hot or cold. Never hit it or drop it.
2. Avoid touching the connectors. Do not get them wet or dirty. Doing so may damage the game.
3. Do not clean with benzene, paint thinner, alcohol or other such solvents.

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™

This game is licensed by Nintendo® for play on the Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™.

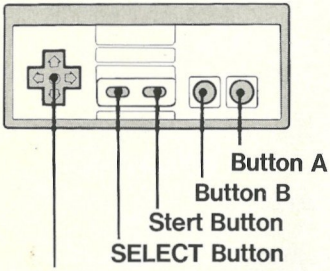
Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

75310 → 45

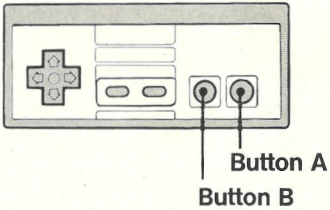
NAME OF CONTROLLER PARTS AND OPERATING INSTRUCTIONS

93300 → 48
25280 → 21

CONTROLLER 1

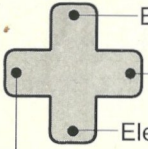


CONTROLLER 2



Use Controller 1 for 1 player games
Use Controller 1 and 2 for 2 player games

Button A
Button B
hits the ball



B 38730

T 31690 → 18
B 39410 → 20

Press the START button when the screen shows the game title to recall the game menu.

Press the RECALL button to choose the game you wish to play: 1-Player game, 2-Player game, and Game against the computer.

- Press ⬆ ⬇ in the game menu to choose a round you want to start.
- Press ⬅ ➡ to choose friction coefficients (FRICTION). FRICTION ranges from 00 to 255. The smaller the coefficient, the smoother and faster the balls roll. The standard coefficient is 32. When it is 00, the balls do not stop rolling at all.

GLOSSARY

- Cue ball ····· Ball that the player hits.
- Pool balls ···· Numbered balls that are shot into the pocket.
- Spars ball ···· Number of cue balls a player has. This is indicated as "Ball" on the game screen.
- Shot····· If you fail to sink one pool ball into the pocket after three consecutive shots, you lose one spare ball. This is indicated by blue blinks on the screen.
- Rate ····· The rate of the game. If you sink pool balls consecutively. the rate increases.
- Friction ····· The smaller the number. the higher the speed. Surface smoothness ranges from 00-255.
- Power ····· Power increases when power lights light up. The speed of the cue ball is greatest when all power lights are blinking.

RULES

1. Start by hitting any pool ball on the screen.
2. You are given three (3) spare balls to start. You lose one spare ball if 1] You drop a cue ball into a pocket or 2] if you fail to sink to pool ball after three (3) consecutive shots. You gain one spare ball everytime you clear one screen. You gain one more spare ball if you clear the screen without mishitting (a perfect game).
3. If a cue ball lands in the pocket, the game goes bbck to the previous shot.
4. In a two-player game and a game against the computer, players alternate turns.
5. The game is over when you lose all the spare balls.
6. When you sink a pool ball, you score (RATE) × (the number of the ball) × 10 points, and your rate increases by one point. (* If you also sink the cue ball, you do not gain points.)
7. When you sink two or lore balls at one shot, your rate increases further. If you fail, your rate goes back to one (1).
8. When your rate increases 20, 25, 30, 35, or more, you gain a spare ball each time.

⚠ WARNING ⚠

DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV

Do not use front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System™ ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

Veuillez lire attentivement les instructions de ce manuel pour tirer le maximum de satisfaction de votre nouveau jeu et conservez-le pour vous y reporter ultérieurement.

Conseils d'utilisation

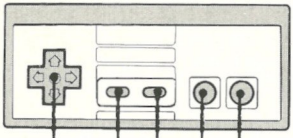
1. Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être rangé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner ou de le laisser tomber. Ne le démontez pas.

2. Evitez de toucher aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité et ne les salissez pas. Cela pourrait endommager le jeu.

3. Ne nettoyez pas le jeu avec des solvants comme l'alcool ou le benzène.

NOM ET FONCTIONS DES COMMANDES

MANETTE 1



Bouton A

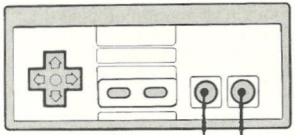
Bouton B

Bouton START

Bouton SELECT

Utilisez la manette 1 pour jouer seul
Utilisez les manettes 1 et 2
pour jouer à deux.

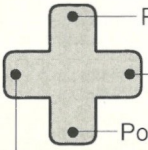
MANETTE 2



Bouton A

Bouton B

Bouton A
Bouton B
pour frapper la bille

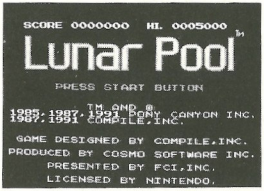


Pour allonger la queue de billard électronique.

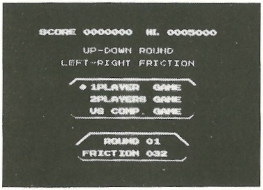
Pour faire pivoter la queue de billard vers la droite.

Pour raccourcir la queue de billard électronique.

Pour faire pivoter la queue de billard vers la gauche.



Appuyez sur le Bouton START lorsque l'écran Titre est affiché. Le menu apparaît.



Appuyez sur le Bouton SELECT pour choisir comment vous voulez jouer : seul ("1 PLAYER"), à deux ("2 PLAYERS") ou contre l'ordinateur ("VS COMP").

- Appuyez sur ⬆⬇ pour choisir la manche par laquelle vous voulez commencer.

- Appuyez sur ⬅➡ pour choisir les coefficients de friction. La FRICTION est comprise entre 00 et 255. Plus le coefficient est petit, plus les billes roulent vite et en souplesse. Le coefficient standard est 32. Lorsqu'il est à 00, les billes ne s'arrêtent jamais.

GLOSSAIRE

- Bille de choc (Cue ball) ..... Bille dans laquelle le joueur frappe pour l'envoyer dans l'une des billes numérotées (aussi appelées billes objectif).
- Billes objectif (Pool balls) ..... Billes numérotées que le tir de la bille de choc envoie dans l'une des poches (ou blouses).
- Billes de réserve (Spare balls) ... Nombre de billes de choc dont dispose le joueur. Elles sont indiquées par le mot "Ball" sur l'écran de jeu.
- Coup (Shot) ..... Si vous ne réussissez pas à empocher l'une des billes numérotées dans une blouse après trois coups consécutifs, vous perdez une bille de réserve. Si cela se produit, l'écran clignote en bleu.
- Pourcentage (Rate) ..... Le pourcentage de la partie. Si vous empochez plusieurs billes numérotées à la suite, le pourcentage augmente.
- Friction ..... Plus le nombre est faible, plus la vitesse est élevée. Cette valeur est comprise entre 00 et 255.
- Puissance (Power) ..... Les voyants de puissance s'allument pour indiquer son augmentation. La vitesse de la bille de choc est plus élevée lorsque tous les voyants clignotent.

REGLES

1. Commencez par toucher une des billes numérotées sur le coup d'ouverture.
2. Au début, vous avez trois (3) billes de réserve. Vous en perdez une dans les situations suivantes : 1] Une bille de choc est envoyée dans une blouse. 2] Vous ne réussissez pas à empocher une seule bille numérotée malgré trois (3) coups consécutifs. Vous gagnez une bille de réserve chaque fois que vous réussissez un écran. Vous en gagnez une de plus si vous le terminez sans avoir fait de faute (une partie parfaite).
3. Si une bille de choc est empochée dans une blouse, la partie reprend au coup précédent.
4. Dans une partie à deux ou lors d'une partie contre l'ordinateur, les joueurs jouent chacun leur tour.
5. La partie est terminée lorsque vous avez perdu toutes vos billes de réserve.
6. Lorsque vous réussissez à empocher une bille numérotée dans une blouse, vous marquez des points. Ils sont calculés en multipliant le montant du pourcentage par le chiffre écrit sur la bille puis par 10. Soit (RATE) x (le numéro de la bille) x 10. Par ailleurs, votre pourcentage augmente d'un point. Attention : si la bille de choc a été envoyée dans une blouse en même temps que la boule numérotée, vous ne gagnez pas de points.
7. Lorsque vous empochez simultanément plusieurs billes dans une blouse, votre pourcentage augmente davantage. Cependant, si vous n'y arrivez pas, votre pourcentage retombe à 1 (un).
8. Lorsque votre pourcentage augmente et atteint le chiffre 20, vous gagnez une autre bille de réserve et ainsi de suite tous les cinq points (25, 30, 35 etc).

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront au choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16 (1) 34.40.33.33.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B.V. («BANDAI») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.
Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B.V.
Nintendo Service - Monteur
Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service au no. 02-478.90.48 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due á un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ourevendeur de TV pour plus de détails.

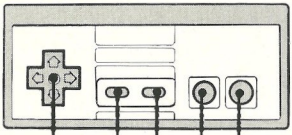
Lees deze handleiding eerst goed door zodat je weet hoe je met dit spel om moet gaan en bewaar hem ook om er later iets in op te zoeken.

WAARSCHUWING

1. Deze cassette is een uiterst gevoelig precisieprodukt. Bescherm hem daarom tegen extreme hitte of kou. Sla of stoot er niet tegen en laat hem niet vallen.
2. Raak de electrische contacten niet aan en voorkom dat die nat of vuil worden, want daardoor kan het spel beschadigd raken.
3. Probeer nooit de cassette schoon te maken met benzine, terpentine, alcohol of andere vluchtige stoffen.

NAMEN VAN CONTROLLERKNOPPEN EN GEBRUIKSAANWIJZING

CONTROLLER 1



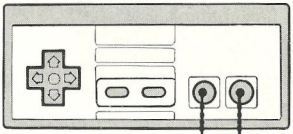
A knop

B knop

STARTKNOP

SELECTKNOP

CONTROLLER 2

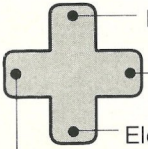


A knop

B knop

Gebruik controller 1 als je alleen speelt
Gebruik controller 1 en 2 als je met z'n tweeën speelt

A knop
B knop
raakt de bal

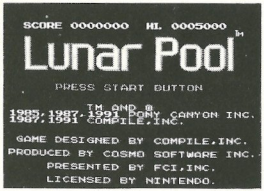


Electronische keu wordt langer

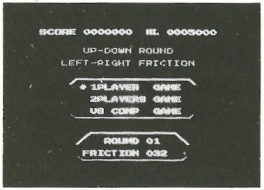
Electronische keu draait met de wijzers van de klok mee

Electronische keu wordt korter

Electronische keu draait tegen de wijzers van de klok in



Druk op de STARTKNOP als je de titel van het spel op het scherm ziet om het keuzemenu op te roepen.



Gebruik de SELECTKNOP om het spel dat je wilt gaan spelen te kiezen: “1-Player Game” (1 speler), “2-Player Game” (2 spelers) of een spel tegen de computer ("vs comp").

- Druk ⬆ ⬇ omhoog of omlaag in het keuzescherm om een ronde waarmee je wilt beginnen te kiezen.
- Druk ⬅ ➡ naar links of naar rechts om de wrijving (“FRICTION”) te kiezen. “FRICTION” kan variëren van 00 tot 255. Hoe lager de wrijving, hoe soepeler en sneller de ballen rollen. De standaardwaarde is 32. Is de wrijving 00, dan blijven de ballen maar doorrollen.

VERKLARING VAN BEGRIPPEN

- Keubal (Cue ball) ..... De bal die de speler raakt.
- Pool-ballen (Pool balls) ..... Genummerde ballen die in de "pockets" moeten worden gestoten.
- Reserveballen (Spare Balls) ..... Het aantal keuballen waarover een speler beschikt. Dit is aangegeven met "Ball" op het speelscherm.
- Stoot (Shot) ..... Als het je na drie stoten nog niet gelukt is een pool-bal in één van de "pockets" te krijgen, raak je een reservebal kwijt. Dit wordt aangegeven door de knipperende blauwe stippen op het scherm.
- Niveau (Rate) ..... Het niveau van het spel. Als je de pool-ballen achter elkaar in de "pockets" werkt, gaat je niveau ("rate") omhoog.
- Wrijving (Friction) ..... Hoe lager het getal, hoe hoger de snelheid.De weerstand van het tafeloppervlak varieert van 0-255.
- Kracht (Power) ..... De kracht wordt groter als de "power"-lampjes gaan branden. De keubal gaat het snelst als alle "power"-lampjes knipperen.

SPELREGELS

1. Je begint door een willekeurige pool-bal op het scherm te raken.
2. Je krijgt om te beginnen drie (3) reserveballen. Je verliest een reservebal als je (1) een keubal in een "pocket" terecht laat komen of (2) als het je na drie achtereenvolgende stoten nog niet gelukt is een pool-bal in een "pocket" te werken. Je krijgt een reservebal als je één scherm vrijmaakt. Je krijgt nog een extra reservebal als je een scherm vrijmaakt zonder één keer te missen (een perfect spel).
3. Als er een keubal in een "pocket" terecht komt, gaat het spel terug naar de vorige stoot.
4. Bij een spel voor twee spelers en een spel tegen de computer zijn de spelers om en om aan de beurt.
5. Het spel is afgelopen als je al je reserveballen kwijt bent.
6. Als je een pool-bal in een "pocket" werkt, levert dat je een score op die gelijk is aan het niveau ("RATE") x (het nummer van de bal) x 10 punten. Tevens gaat je niveau één punt omhoog. (' als je ook de keubal in de "pocket" werkt, verdien je geen enkel punt).
7. Als je met één stoot twee of meer ballen in de "pockets" werkt, gaat je niveau nog verder omhoog. Als je mist, loopt je niveau terug naar één (1).
8. Als je niveau met 20, 25, 30, 35 of meer punten stijgt, krijg je steeds een extra reservebal.

90 DAGEN GARANTIE

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. («BANDAI») garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak («Pak») gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
Nintendo Service-Monteur
Postbus 564
3430 AN Nieuwegein
NEDERLAND
Tel. 03402-51353

BANDAI B.V.
Nintendo Service-Monteur
Trade Mart B.P. 271
1020 Brussel
BELGIE
Tel. 02-478.90.48

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03402-51353 (Nederland), of 02-478.90.48 (België).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

©1991 FCI®/PONY CANYON

LICENSED BY NINTENDO®
FOR PLAY ON THE

Distributed by BANDAI
Distribué par BANDAI

Printed in Japan
IMPRIME AU JAPON